

DISEÑA CON ESENCIA

Una Herramienta De Apoyo Para La Investigación Y Creación, Iniciativa Para El
Diseño De Un Portafolio Creativo.

Nataly Cobo Guerrero

Universidad Piloto de Colombia

Nota del autor

Este proyecto se realizó con el fin de optar por el título de diseñador gráfico

La correspondencia referida a este proyecto debe dirigirse Nataly Cobo Guerrero

Dirección electrónica: dg09cobo@gmail.com

DISEÑA CON ESENCIA: HERRAMIENTA DE APOYO PARA LA
INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN, UNA INICIATIVA PARA EL
DISEÑO DE UN PORTAFOLIO CREATIVO.

ii

NATALY COBO GUERRERO

Trabajo de grado para obtener el título de Diseñador Gráfico

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA FACULTAD DE ARQUITECTURA
Y ARTES PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO BOGOTÁ D. C. PERIODO

2016-2

Este proyecto es dedicado a todas aquellas personas que hicieron parte de mi formación académica, mis profesores William Castiblanco, Alejandro Rubio y Carlos Vargas por su apoyo y asesoría.

A mis compañeros Carolina Suarez, Stefania Sepúlveda y Jonathan Missé que a lo largo de este camino fueron el mayor apoyo.

A Cristian Sosa por su apoyo incondicional.

A los estudiantes de la asignatura de portafolio durante el periodo 2016-1 de la Universidad Piloto de Colombia y especialmente a Iván Moreno y Dayana Corredor.

Y a cada uno de los diseñadores que hicieron posible la realización de este proyecto.

Tabla de Contenidos

iv

Diseña con esencia.....	1
Capítulo 1 Delimitación temática	2
Capítulo 2 Planteamiento del problema.....	6
Capítulo 3 Ver lo que otros ven	11
Capítulo 4 Justificación.....	13
Capítulo 5 Marco conceptual	24
5.1 Portafolio.....	24
5.2 Esencia	26
5.3 Diseña con esencia.....	30
Capítulo 6 Antecedentes	39
Capítulo 7 Metodología	45
7.1. Receta.....	46
7.1.1 Proceso de búsqueda rasgos.....	46
7.1.2 Proceso de desarrollo	51
7.2 Metodología para la búsqueda de elementos gráfico para el desarrollo del portafolio.....	52
Capítulo 8 Resultados esperados	53
8.1 Bocetación.....	53
8.2 Parámetros técnicos	54
Lista de referencias	65
Anexos	67

Diseña con esencia

Este documento tiene como propósito, evidenciar los pasos metodológicos en la planeación y desarrollo de un proyecto basado en; la observación y el análisis de procesos relacionados a la creación del portafolio, dicho proyecto se segmenta en el campo de estudiantes de diseño gráfico en la Universidad Piloto de Colombia. Teniendo en cuenta que, la propuesta aquí desarrollada, es una iniciativa en busca de soluciones a las dificultades de los estudiantes a la hora de demostrar sus habilidades y virtudes para su portafolio; se plantea, como un primer acercamiento a esta solución, lograr incentivar al diseñador a encontrar por medio del análisis intrínseco como profesional y como persona, junto con la expresión gráfica de la representación de sus rasgos, elementos y conceptos gráficos que pueda implementar en su portafolio y facilite el camino de la búsqueda de quién es él como diseñador.

Capítulo 1

Delimitación temática

Una frase que define a grandes rasgos el propósito de este proyecto es de la autoría de Virginia Ramírez, quien dice “El diseño se halla presente en cada cosa, en cada momento de nuestra vida” (Ramírez, Aprender a escuchar los libros, 2012, párr.2) pues bien, se sabe que el diseño gráfico forma parte actualmente, en cada momento de nuestras vidas, se conoce sobre su esencia formal y sus fundamentos teóricos, entendiendo también la necesidad del diseño en la comunicación y la vitalidad en construir relaciones emocionales entre personas, pero aun sabiendo esto ¿Quién es capaz, conscientemente, de plasmar su esencia en el diseño?

Inconscientemente desde que somos niños nos damos cuenta de lo que queremos ser cuando grandes, “Durante mi niñez, lo que captaba mi atención de los objetos y los gráficos eran su color, forma, proporción y composición. Yo no sabía, por supuesto que así se llamaban esas características y que tiempo después trabajaría con ellas.” (Ramírez, Aprender a escuchar los libros, 2012, párr.3).

Los diseñadores desde que son niños tienen una herramienta la cual van puliendo, a medida que crecen esta habilidad los caracteriza del tal modo que los hace “diferentes” uno de otros, dicha habilidad es su trazo. El trazo o estilo gráfico, está directamente relacionado a los sentidos del tacto y la vista, y cada vez que se practica más, se busca armonizar y dar un carácter a este estilo. Así con el tiempo se puede generar una mayor comprensión en los mensajes de comunicación visual, “desde que se es pequeño y uno

empieza a comunicarse mediante el papel y el lápiz consciente o inconsciente en los primeros trazos tratamos de expresar o comunicar nuestra visión particular sobre algún evento u objeto” (Ramírez, Aprender a escuchar los libros, 2012, párr.4).

La destreza que caracteriza al diseñador gráfico cuando niño, consta no solo del querer aprender o practicar, sino que, también afecta en él factores externos como por ejemplo; modelos a seguir o el proceso de crecimiento y maduración de una persona que se ve reflejado en abandonar esta habilidad, junto a su trazo.

Con respecto al primer factor, se puede decir que, existe siempre el acercamiento a un modelo a seguir “¿De verdad ese es el color que te gusta? Es que, bueno, el rojo no es un color de niña...” (Ramírez, Aprender a escuchar los libros, 2012, párr.1). Se condiciona así, a un paradigma que se impone, como en el caso de Virginia Ramírez en la anterior frase, al explicarle a ella, que es el color rojo y al ser dicho por una persona con autoridad se genera una barrera en su aprendizaje. Al no generar importancia en sus ideas y experiencias para entender el significado de la palabra rojo o bien, puede formar de aquella autoridad el deseo por querer madurar esa habilidad. Una niña que ve a su madre coser telas de muchos colores, texturas, formas y simplemente la deja en ese entonces “jugar” con cada una de ellas, está creando inconscientemente, un apoyo en el aprendizaje de esa niña, que experimenta y concluye lo que serían cada una de las características de estos telas y relacionando la palabra madurar con la experiencia, quien enseña y quien aprende.

Cada uno de los diseñadores gráficos siente la necesidad de crear, mostrar e implantar sus ideas a la sociedad. Sus ideas se basan en la constante búsqueda de elementos básicos (líneas, puntos, volumen, texturas, espacios, color, etc.), técnicas (análoga o digital) y su esencia (rasgos e inteligencia emocional), para así lograr construir un criterio propio de lo que desea transmitir.

El propósito de este proyecto, nace del cuestionamiento propio como diseñador, al observar la confusión de los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Piloto de Colombia en el taller de portafolio, al momento de desarrollar su portafolio. De ahí surge un cuestionamiento que permite acercarse a la búsqueda de la esencia del diseñador; el diseñador gráfico sabe sustentar sus decisiones bajo criterios de diseño frente a problemas de comunicación de una persona externa (cliente), pero a la hora de implantar su criterio, frente a idear una pieza que lo represente a sí mismo como diseñador, no logra desarrollarla. Por esta razón, los estudiantes al tener que enfrentar un proyecto donde tiene la totalidad de decisión, ignora su esencia y esta al igual que la academia, son bases en el diseñador gráfico para desarrollar un proyecto, ya que logra mostrar las características que hacen autentico su estilo.

La experiencia de realizar un portafolio en primera medida, genera una sensación de angustia y de cuestionamiento, si bien, durante la vida del estudiante y la vida profesional, el diseñador siempre va a tener a una persona que dirige sus ideas por medio de un brief, ya sea un docente o un cliente. Esa persona va a ser la encargada de crear las características principales del proyecto a realizar: cómo podría verse, para qué es, qué se

debería hacer, dónde estará expuesto, cuándo debe hacerse. Siendo un constante apoyo para el diseñador, al estar en todo el proceso de creación.

El portafolio es un proyecto totalmente diferente al descrito anteriormente, ya que, quien genera esas características principales, no es un docente o un cliente, si no el mismo diseñador, generando en él una búsqueda de ¿quién es como diseñador? y ¿qué debe representar de él?

Para llegar a encontrar respuesta a esa gran y confusa pregunta, es necesario analizar temas afines con el diseño, como la experiencia de buscar en sus propios trabajos características similares que muestren las cualidades del diseñador o las características que hacen diferente su trazo, técnica, forma; todas ellas basadas en cada una de las disciplinas del diseño, para así poder mostrar un diseño con esencia.

Fig Taylor propone que, existen dos tipos de portafolios; aquel que quiere evidenciar la etapa en que esta como profesional y por ende muestra un solo tipo de disciplina fuerte y aquella en la que el diseñador muestra todas sus habilidades en cada una de las disciplinas del diseño (Taylor, 2010). Durante esta investigación, tendrá una mayor relevancia los portafolios capaces de mostrar todas sus destrezas, ya que la población estudiada cumple con las características de ese un perfil. Los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad Piloto de Colombia de 6 o 7 semestre, manifiestan una oportunidad de exploración; al tener elementos de todas las disciplinas y ya que se puede observar en ellos una aproximación para definir su línea de trabajo.

En los diferentes acercamientos con estudiantes de diseño gráfico, se observó que al expresar el significado de ¿Qué es un portafolio? la mayoría de ellos, muestran una similitud en lo que desarrollan como resultado, un libro. Del cual representan características similares en composición, diagramación, orden de temas y elementos que en si deben ser decisión autónoma del diseñador, es por ese motivo, que los resultados esperados por el estudiante, el docente de la materia y por la misma universidad no son los esperados, ya que en él no demuestra su estilo gráfico como diseñador, ni su esencia. (Ver anexo 4, p.66)

Capítulo 2

Planteamiento del problema

El diseñador a la hora de mostrar sus proyectos, busca tanto cautivar a su espectador como mostrar sus habilidades. (Taylor, 2010) Siendo un requisito por el diseñador o el estudiante incluir proyectos que sean realizados por él, mostrando sus habilidades y su potencial a la hora de crearlos. El diseñador gráfico, debe ser capaz de mostrar sus habilidades sin miedo a ser juzgado o rechazado por quien lo ve, debe apoyarse de referentes que tengan características similares a su trabajo e intentar innovar en su desarrollo, “Nunca un portafolio me ha dejado boquiabierto. Solo su contenido”. (Taylor, 2010, p.108) Mostrando así, uno de los grandes problemas a la hora de crear un portafolio; en el que este solo se basa en el contenido más no de lo que se puede mostrar de él. Así mismo, no se genera una misma importancia del portafolio frente al desarrollo de cada uno de los proyectos que tiene como contenido, solo se ve como una primera capa que debe cubrir lo importante.

De este modo se presenta la primera categoría involucrada para el desarrollo de este proyecto, el portafolio. La definición para los estudiantes de esta pieza, está ligada en un primer momento a un pensamiento preestablecido, de que debe ser un medio impreso. Un libro que contiene los proyectos que se realizó durante el proceso académico, siendo este un concepto algo erróneo. En el libro ¿Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional? de Fig Taylor, nos muestra la explicación actual de lo que es un portafolio. Incluyendo una serie de argumentos de los empresarios frente a lo que desean ver, lo que no desean ver y cuál es su idea de un diseñador. Ayudando a justificar variables acertadas en la metodología que se debe implementar en el desarrollo de un portafolio.

Argumentando que el portafolio es una pieza que logra ir más allá del cliente, ya que en él, el diseñador tiene el poder de decisión, para mostrar quién es y qué características importantes de su personalidad y sus habilidades desean implementar en el portafolio. También es necesario conocer los portafolios que se han desarrollado por los diseñadores para entender los factores en común que llevaron a ese resultado. Por lo tanto, se debe analizar, conocer y definir en qué proceso de desarrollo del portafolio o saber en qué etapa es necesaria la intervención para la exploración de su esencia.

El portafolio debe ser capaz de lograr personalizarse y desarrollarse igual que cada uno de los proyectos que se muestra en él. Es decir, debe ser utilizada una metodología viable a lo que se quiere expresar, ya que con esta se logra formar un único proyecto e implementar acordemente las ideas y el mensaje que se quiere expresar. No debe ser visto como un trabajo que depende sí o solo si, de los proyectos que el diseñador

realizó para ser un excelente resultado, porque igual que ellos el portafolio tiene un cliente, un mensaje, un tema y un objetivo diferente.

En el libro “Investigación en el diseño”, hablan sobre aquellas etapas que todo proyecto de diseño debe tener, siendo el primer referente para conocer las similitudes entre diseñadores gráficos. La primera etapa de investigación para el desarrollo de un portafolio que logre reflejar la esencia del diseñador, es una exploración previa de lo que se va a desarrollar, la cual en este caso debe basarse en su mayor parte en una investigación descriptiva “Los métodos de investigación descriptiva se usan para descubrir las características y los datos asociados con el área que se está estudiando ” (Leonard & Ambrose, 2013, p.29) pues esta información no puede ser sacada de un libro o de una fuente secundaria. Por eso se debe implementar el estudio del diseñador como sujeto y para ello debe reconocerse tanto como persona, como profesional. Al definir bien ambos significados lograra guiar al diseñador hacia sus habilidades y personalizar su estilo Fig Taylor resalta que “Todo lo que busco es una voz individual y un poderoso sentido del diseño (y de la composición, supongo), un algo intangible que me haga pensar que yo nunca habría sido capaz de producir esa imagen” (Taylor, 2010. p.17).

Para lograr conocer las dificultades del portafolio, se necesita evidenciar la existencia de rasgos que afecten y estimulen al diseñador a la hora de realizarlo. Definiendo la segunda categoría, de niño a diseñador: explorando la mente de un creativo; sustentada bajo la premisa de que el diseñador no solo se construye en la academia sino que también es el resultado de sus experiencias desde niño. Por ende, la manera más acertada para lograr conocer estas variables, es lograr definir ¿Qué es un

diseñador gráfico? No solo como un significado generalizado mostrado por la academia, si no lograr construir unos lineamientos que ayuden a cada estudiante a encontrar su propia definición como profesional, para que así logren reflejarlo al exterior. Conociendo su aprendizaje empírico en relación con el diseño desde que es niño y cómo influyen esos sucesos cuando se forma como diseñador gráfico. Los libros “Pensar en diseño gráfico” de José Rodolfo Sánchez y “La imaginación y el dibujo infantil” de Enrique García González, logran dimensionar aquellos rasgos necesarios para el entendimiento de las características de similitud desde que se es un niño y lo que es un diseñador gráfico, y la constancia que se necesita uno del otro para lograr influir en el significado de un diseñador gráfico, “ver lo que todos han visto y pensar lo que nadie había pensado” (Leonard & Ambrose, 2013, p.6). Para comprender la falta de definiciones más exactas frente al significado de portafolio, es necesario conocer la opinión tanto de los estudiantes de diseño gráfico como de los diseñadores que tienen trascendencia en el tema de un portafolio profesional.

La tercera categoría es el resultado del proyecto y el primer acercamiento en busca de la caracterización del diseñador gráfico; muestra diseño con esencia. Basada en las categorías anteriores, se busca argumentar, la existencia de una herramienta capaz de ayudar al diseñador a explorar su esencia. Logrando que el diseñador al descubrirla y reunirla junto a lo que ha aprendido en la academia, pueda así conseguir una experiencia diferente tanto en el emisor (el diseñador) como el receptor (el cliente), cambiando la idea de que un portafolio es un medio impreso o digital; un libro o página web, con textos e imágenes.

Capítulo 3

Ver lo que otros ven

Si usted puede ver las características creativas de un diseñador, ¿por qué a él se le dificulta verlas en sí mismo y ser consciente de cuál es su estilo gráfico? El objetivo de este proyecto se desprende de la esencia del diseñador, de la manera como él puede observar su trabajo y analizar aquellos rasgos que lo hacen ser diferente.

El portafolio es la mejor manera para conocer las habilidades y destrezas de un diseñador pero para poder llegar a él, es necesario que el diseñador se conozca primero. El portafolio es capaz de mostrar los rasgos que lo diferencian, aquellas cualidades que construye desde que es niño y lo caracterizan como diseñador; cuando dibujaba en las paredes y ahora es ilustrador, o aquel amante a las películas infantiles y ahora es animador.

Pero ¿Cómo lograr que el estudiante de diseño gráfico de la universidad piloto de Colombia pueda representar sus rasgos y tomarlos como base para desarrollar su portafolio?

Para lograr solucionar esta pregunta, es necesario proponer una herramienta de apoyo en el cual el estudiante de diseño gráfico pueda reconocer, analizar y representar sus rasgos en su portafolio. Una herramienta capaz de unir su expresión gráfica con el estudio del ser, con el fin de proporcionar al diseñador las herramientas necesarias para construir y definir su portafolio.

Capítulo 4

Justificación

“Un portafolio profesional debe lograr un equilibrio entre la expresión personal y las necesidades de la industria creativa” (Taylor, 2010, p.21). Muchas veces en cuestiones de conseguir empleo, solo se le da importancia a las necesidades de la industria “un portafolio de diseño gráfico debe confeccionarse en función de los requisitos de un empleador o cliente potencial” (Taylor, 2010, p.21) dejando de lado la parte fundamental, quién es el diseñador, no sólo como una definición meramente profesional, sino también quién es él como persona. El punto clave de este proyecto, es demostrar que el portafolio se desarrolla de la esencia del diseñador es decir, debe sustentarse en el conjunto de rasgos que diferencia a un diseñador de otro. En una entrevista realizada a diseñadores se define el portafolio como: “el portafolio es único instrumento por el cual el diseñador puede mostrar sus habilidades, en él se debe reflejar la personalidad del diseñador, siendo la forma más efectiva para hacerse conocer” (Camilo Gordillo, diseñador gráfico).

Pero ¿por qué los estudiantes de diseño gráfico no logran mostrar su esencia en el portafolio? Los seres humanos desde que nacen tienen la habilidad de construirse a sí mismos, aprendiendo de lo que se encuentra a su alrededor. Pero los adultos tienen un pensamiento erróneo frente a ello, ya que se piensa que el niño nace con la cabeza vacía y debe ser él, el encargado de enseñarle cada una de las cosas que debe hacer (La Educación Prohibida, 2012). Sustentando que los seres humanos debemos hacer lo que se nos diga, más no lo que se desea aprender. En las aulas, se observa a diario ese tipo de limitantes, al igual que en los padres. Desde que se inicia las clases en colegio el docente

es quien dirige al estudiante, imponiéndole cosas que él mismo podría experimentar y concluir de su propia experiencia con su apoyo. “Reminiscencia: durante nuestra existencia anteriores hemos contemplado las ideas, las cuales, desde entonces, permanecen en nosotros como recuerdos. Aprender no es, así, sino recordar o rememorar la verdad percibida antiguamente (...)” (Russ & Guerrero Jiménez, 1999, p.490).

La estudiante de psicología y docente Sharon Osorio en una entrevista afirma que “los niños son los que dan un significado, no el docente es quien se lo da. Los docentes siempre piensan que para enseñarles los colores debe llevar la pintura y pedirles que saquen el color amarillo o bien, simplemente ponerlos a pintar y repetirles una y otra vez ¡este es el color amarillo! ellos aprenderán y lo reconocerán. El docente es quien debe proporcionar que tengan ese bagaje de cosas en la mente, mostrándoselo en su mismo entorno, como el banano, como la maracuyá, como el del mango, el sol. Ellos ya van identificando según su propia experiencia las características que hacen identificar el color amarillo, digamos que es ácido al probar la maracuyá ¡el amarillo es ácido profe!, dándole más sentido sin que el docente sea el que lo está imponiendo, siendo más gratificante en el niño el aprender por sí mismo” (Sharon Osorio, psicóloga). Generando una explicación clara de lo que el docente debe realizar con el estudiante, apoyarlo, más no ordenarle frente a decisiones que él mismo puede generar. (Ver anexo 3, p.65)

A la hora de dejar de ser niños y encaminarse en una profesión donde la creatividad, el dibujo y el criterio propio son fundamentales en la toma de decisiones para una comunicación clara y funcional. Es visto que al momento que el estudiante desea mostrar su opinión, está pasa a segundo plano, ya que él no logra generar esa indagación

propia frente a lo que piensa y esto produce en el diseñador un pensamiento erróneo de que sus ideas son un comentario o una vaga opinión frente a algo, más no puede ser la idea central del proyecto que se va a desarrollar.

Muchas veces los docentes se preguntan en ¿por qué el estudiante no logra generar ideas sorprendentes?, pues bien, “(...) es culpa de la misma educación, al no ser un campo de evolución si no de permanencia, es decir, el docente enseña cómo fue enseñado y así de generación en generación, manifestando qué la única forma que conocemos para educar es decir al otro que hacer y cómo hacerlo” (La Educación Prohibida, 2012).

Sin darle la opción al estudiante de dudar, ni generar una opción o de equivocarse, obteniendo como resultado el mismo ejemplo que dio el docente en el aula como desarrollo de la tarea propuesta por él. Reprimiendo en el estudiante, buscar la manera para aprender según su propia experiencia.

“(...) La educación esta así hace 70 años no se ha visto que haya evolucionado. La educación nos está estructurando a que todos somos iguales y no es así, porque uno puede ver que es diferente. No es enseñar la igualdad, es aprender a conocer la diferencia.” (La Educación Prohibida, 2012)

Al desarrollar un proyecto de diseño, donde el estudiante es quien tiene el criterio, la responsabilidad, el deber de expresar quién es como diseñador y mostrar sus habilidades, es evidente el desconcierto de sí mismo a la hora de realizarlo, pues el deseo por querer mostrar sus características en un solo proyecto y ser él quien lo desarrolla,

genera una frustración al pensar que su resultado va a estar mal por ser él quien toma las decisiones; a lo que el diseñador responde con la idea de que su propuesta no es tan influyente como el ejemplo visto en clase. Siendo la mejor solución que el docente al notar este tipo de reacciones decida que puede ser él quien guíe al estudiante y logre exaltar en él su criterio y sus ideas a la hora de desarrollar un trabajo conjunto entre el docente y el estudiante.

Al igual que cualquier proyecto de diseño, el portafolio debe incluir una metodología acorde que logre formar un resultado adecuado. “Como primera etapa para lograr una solución creativa con éxito, es la investigación. La mejor forma de investigar consiste en ponerse en el lugar del público, interactuar con este y familiarizarse lo máximo posible con el contexto del proyecto.” (Leonard & Ambrose, 2013 p.10)

El portafolio al ser un proyecto “donde debe mostrar de modo claro las habilidades y aptitudes del diseñador”. (Taylor, 2010, p.21). Representa la forma más acertada para lograr obtener la información necesaria a una solución creativa. Esta consta de descubrir aquello que lo define y el conjunto de rasgos que diferencian al diseñador de los demás y para ello debe ser analizados, sus gustos, sus habilidades, sus rasgos, su entorno, sus ideales, buscando respuestas que describan y ayuden a reconocerse a sí mismo como profesional, pero esta debe ser tarea del propio diseñador.

Pero ¿Cómo lograr que el diseñador pueda reconocer esos rasgos que lo diferencian? Un acercamiento a ello,

“Desde que somos niños existe un medio personal y emocionante de expresión, un medio donde podemos comunicar y comprender, una herramienta, que para los diseñadores es la manera para idealizar, analizar y concebir un proyecto, el dibujo. Cuando somos niños, todos deseamos dibujar nos anima la oportunidad de comunicar nuestras ideas y conocimiento” (Hanks & Belliston, 1995, p.11).

Al igual que los niños, los diseñadores gráficos llevan aún ese sentido de expresión, el cual va madurando según la práctica y la experiencia, “el dibujo como proceso de pensamiento y comprensión comienza con la mano que expresa una imagen visual el ojo y mente entrenados que evalúan y transforman el dibujo a medida que se desarrolla” (Hanks & Belliston, 1995, p.17). Por esto la expresión gráfica es la herramienta fiel de cualquier comunicador visual, “este nos ayuda para entender, comunicar, idear y resolver problemas” (Hanks & Belliston. 1995, p.15). La expresión es aquella característica que sigue permaneciendo de un niño hasta convertirse en diseñador.

La expresión es el modelo más relevante a la hora de conocer la esencia en un diseñador, ya que desde niño es una condición que lo hace diferenciarse de los demás y mostrar sus ideas, pues es aquel criterio justificable de donde se pueda sustentar el ¿por qué soy diseñador y que me diferencia de los demás?, una de las preguntas claves a la hora de iniciar el portafolio.

Prototipos portafolios profesionales

José Luis Pérez Varado



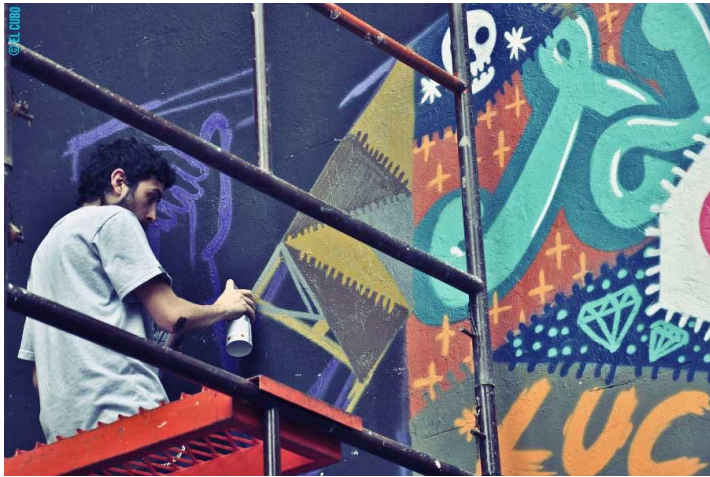


Fuente toma de

https://www.flickr.com/photos/boletin_ujtl/17791915488/in/album-72157652867628940/

Trabajo realizado por el diseñador José Luis Pérez Varado, egresado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, toma como elemento gráfico el sentido de la visión, mostrando a través de la ilustración un concepto el cual lo representa como diseñador.

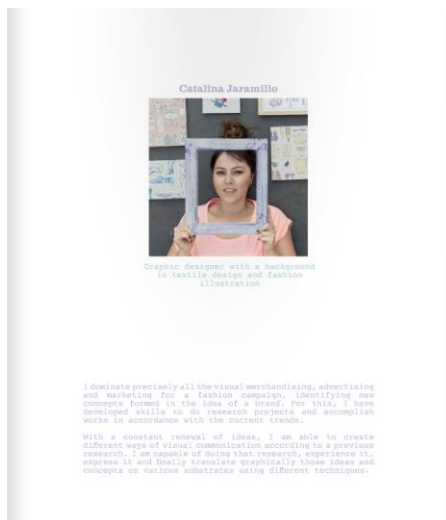
Camilo Gordillo

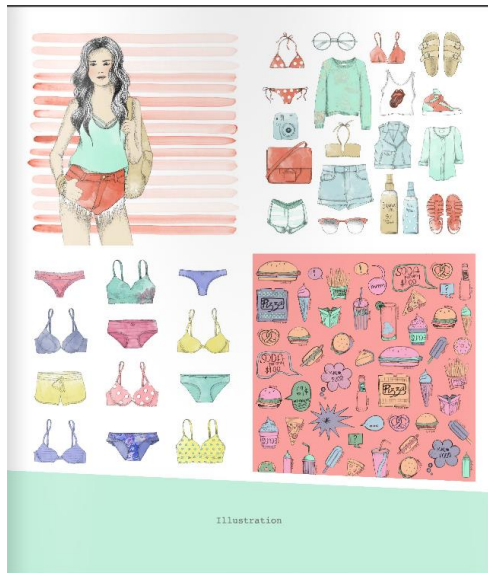


Fuente tomada de <http://cargocollective.com/ceroker>

Camilo Gordillo es diseñador gráfico y muralista, actualmente ilustra las paredes de diversas ciudades siendo esta la manera para mostrar su trabajo. Este diseñador logra exponer un estilo gráfico basado en las formas geométricas y la creación de texturas a través de ellas.

Catalina Jaramillo



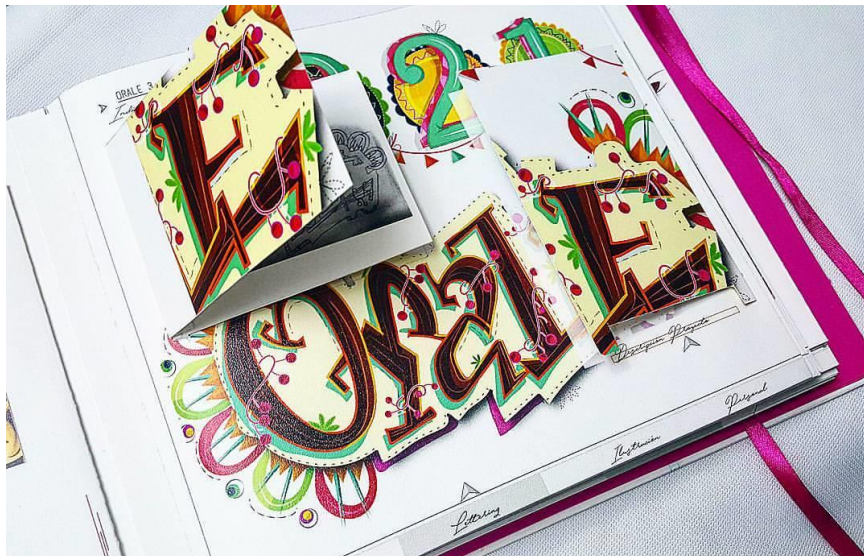
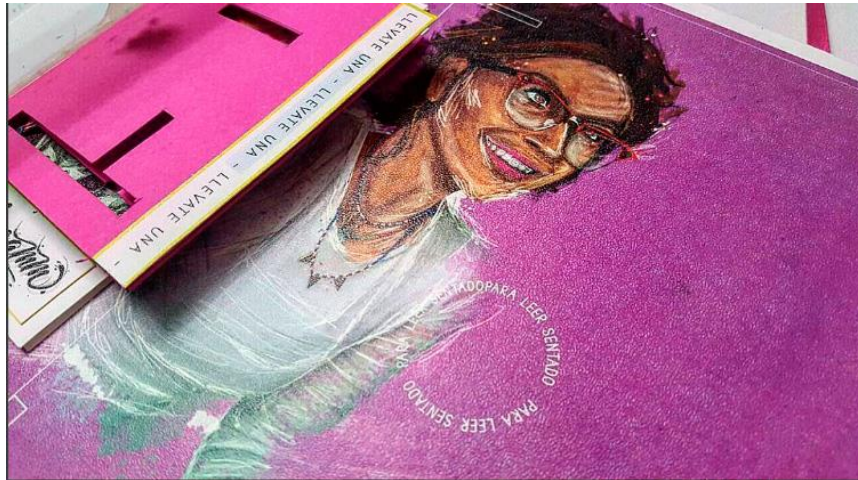


Fuente tomada de <https://www.behance.net/catalinagraphic>

Ilustradora y amante a la moda, Catalina Jaramillo es una diseñadora gráfica de Medellín, su portafolio se basa en su estilo gráfico, reconociéndose con claridad los elementos gráficos como el contorno, los colores pasteles y mayor uso de blanco. Su manera para mostrar su trabajo son las prendas de vestir.

“Un portafolio es una recopilación de los mejores proyectos que has hecho como diseñador. Es del tipo de trabajos o proyectos que te gustaría volver a hacer o seguir haciendo” (Catalina Jaramillo, diseñadora gráfica).

Karen Alejandra kalagamm



Fuente tomada de <https://www.instagram.com/ka.lagamm/>

Diseñadora gráfica de la Universidad Javeriana de Cali, amante a la tipografía y la ilustración. Muestra en su portafolio una técnica de relieve a través del dobles de las hojas, su ilustración es un juego de líneas y contorno.

Capítulo 5

Marco conceptual

5.1 Portafolio

El portafolio, es un proyecto capaz de concluir y mostrar las habilidades y virtudes de un diseñador. Su mayor característica y lo que lo hace fascinante es que quien lo desarrolla en su totalidad es el propio diseñador. Pero ¿en que se basa el diseñador para desarrollarlo?

“La base para desarrollar un portafolio es la personalidad, en quien soy yo como persona. El portafolio te autoalimenta”. (Iván Moreno, estudiante Diseño gráfico)

Lo que aprendemos en el aula y el criterio del diseñador deben estar presentes en cada proyecto que se desarrolla, la investigación es una herramienta que necesita tanto de las ideas del diseñador como de la información que nos da la academia. “La forma en la que decidas mostrar tu trabajo vendrá determinada sobre todo por la practicidad y tu gusto personal, debe comunicar tus virtudes como profesional de forma clara y concisa” (Taylor, 2010, p.103).

El portafolio al igual que cualquier proyecto de diseño requiere una etapa de investigación si el deseo del diseñador es lograr una solución creativa. “La investigación es lo que guía un proyecto de diseño: proporciona la dirección, el enfoque preciso y determina la calidad de los resultados. Una buena investigación equivale a un buen diseño” (Leonard & Ambrose, 2013, p.10).

La importancia de la investigación en el portafolio hace que en él se genere una experiencia nueva de conocimiento. (Leonard & Ambrose, 2013) En cualquier investigación, la clave radica en permanecer activos a lo largo de todo el proceso y permitir que los resultados nos lleven más allá de lo que ya conocíamos.

Para el desarrollo de cualquier diseño se debe conocer el tema a desarrollar, “al comenzar una investigación para un proyecto, hay que estudiar cómo se va a acceder a la información relevante que influirá en las decisiones de diseño. Los métodos de investigación pueden dividirse en tres categorías: La investigación primaria es el trabajo nuevo que uno genera durante sus investigaciones, la investigación secundaria incluye la investigación de ideas y procesos que ya han sido llevados a cabo e implementados y la investigación terciaria es el resumen o revisión de un conjunto de investigaciones secundarias” (Leonard & Ambrose. 2013, p.18). En la mayoría de veces la investigación secundaria es la base fundamental en el resultado del proyecto, pues esta, da mayor enfoque en un aspecto determinado ya que su información está tomada de libros, documentales, periódicos, artículos e Internet. Para el portafolio esta fuente se basa en la búsqueda de referentes para entender qué existe en la industria y cómo se puede desarrollar, pero la fuente fundamental para el desarrollo de él, es la esencia del diseñador, siendo una fuente tanto primaria como secundaria. Esta etapa es tomada a través de la observación, la recopilación, la descripción y el análisis del diseñador. La información encontrada a través de un método que logre involucrar al diseñador a explorar sus rasgos y desear materializarlos en su portafolio, son recursos que facilitan el

desarrollo de su perfil profesional y los elementos gráficos que componen su estilo gráfico de diseño.

Nombrado por el docente de la Universidad Piloto de Colombia William Castiblanco en la asignatura portafolio “la manera más acertada para lograr desarrollar un perfil profesional, es fundamentarse tanto de las ventajas competitivas como de las ventajas comparativas. Las ventajas competitivas son las cualidades que se pueden ser en común con otras personas, son de fácil alcance, como por ejemplo el conocimiento de algún software o programa. Mientras que las ventajas comparativas son de difícil alcance ya que son únicas del ser como son los rasgos emocionales, los rasgos físicos y los rasgos familiares.

Las ventajas competitivas tienen una mayor facilidad para definir las pues son de fácil acceso ya que están en la misma comunidad de diseñadores y es lo que la academia nos enseña día a día; utilizar programas de diseño, la psicología del color, los conceptos del arte, los elementos fundamentales del diseño. Pero las ventajas comparativas deben ser indagadas por el mismo diseñador, conociendo su esencia (William Castiblanco, Docente Universidad Piloto de Colombia).

5.2 Esencia

De niño a diseñador: explorando una mente creativa

“la esencia es lo que define a una cosa, es el conjunto de rasgos que limitan a una clase de seres respecto a otros diferentes. La esencia es la sustancia, lo que da ciencia a la vida” (Ferrater Mora & Terricabras, 1994. p.202)

“La esencia de una cosa es su ser verdadero o profundo (...) La esencia de un hombre, por ejemplo es lo que él es (...) La esencia es lo que responde a las preguntas ¿qué? O ¿Qué es? (...) La esencia de un ser es su potencia de existir; su existencia es su esencia en acto (Comte-Sponville, 2003. p.191-192)

Las ideas son aquel medio donde el diseñador puede encontrar su esencia. Las ideas según el filósofo John Locke, solo pueden provenir del contacto entre los cuerpos y los sentidos, de modo que la mente nace sin ningún contenido.

“Supongamos, pues, que la mente sea como se dice, un papel en blanco, limpio de toda instrucción, sin ninguna idea. ¿Cómo llega entonces a tenerla? (...) A estas preguntas contesto con una sola palabra: la experiencia; he aquí el fundamento de todo nuestro saber, y de donde en última instancia se deriva:

“Las observaciones que hacemos sobre los objetos sensibles externos o sobre las operaciones internas de nuestra mente, las cuales percibimos y sobre las que reflexionamos nosotros mismos, son lo que proveen a nuestro entendimiento de todos los materiales del pensar” Estas son dos fuentes de conocimiento de donde parte todas las ideas que tenemos” ensayo sobre el entendimiento humano. (Locke, Rábade Romeo, & García, 1980, p.164)

Las ideas que el diseñador puede concluir de sí mismo proviene de sus experiencias y sus sentidos; “La esencia es lo que el ser ha sido” (Comte-Sponville, 2003, p.192). Dicho por Sartre siguiendo a Hegel.

El diseñador a través de las sensaciones de las cosas externas logra representar sus ideas, es decir el aprendizaje de las cosas que lo rodean, logran estimular sus sentidos y como resultado puede formar una idea sobre él como diseñador.

“Nuestros sentidos, que tienen trato con objetos sensibles particulares, transmiten percepciones respectivas y distintas de las cosas a la mente según los distintos modos en que esos objetos los aceptan y de esa manera es como llegamos a poseer esas ideas que tenemos del amarillo, del blando, del calor, del frío, del amargo o dulce, y de todas aquellas que llamamos cualidades sensibles. Cuando afirmo que eso es lo que los sentidos transmiten a la mente, quiero decir que ellos transmiten a la mente desde los objetos externos lo que aquellas percepciones producen en ella. Esta gran fuente de donde se originan el mayor número de ideas que tenemos, ya que depende totalmente de nuestros sentidos y desde ellos se transmite al entendimiento, la llamo sensación”. (Locke, Rábade Romeo, & García, 1980, p. 164)

Pero ¿cómo guiar la búsqueda de esas ideas en el diseñador? Bien, existe un método el cual ayudará al diseñador a estimular su reflexión frente a lo que es como diseñador, por medio de la pregunta es una catalizadora de ideas, incentivándolo por medio los sentidos a generar sus propias ideas frente a sus recuerdos y a sus experiencias:

“La mayéutica designa el arte de partear los espíritus, arte mediante el cual Sócrates conducía a sus interlocutores a descubrirse a sí mismos, a tomar conciencia de sus propias conciencias implícitas. Así en el dialogo menon el joven esclavo ignorante descubre el mismo y por sí solo, por las virtudes de su propia inteligencia, como construir un dado dos veces mayor que un dado”. (Russ & Guerrero Jiménez, 1999) p.490)

La imaginación es una acción de la mente para lograr desarrollar las ideas de reflexión, esta es una de las grandes características que hacen ser creativo a un diseñador. Todo creativo es reconocido por los demás como una persona con una estupenda imaginación y es una cualidad vista desde que es niño. Nombrada por Vigotski como “actividad creadora: es la encargada de formar algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, o determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan solo en el propio ser humano”. (García González, 2005, p.76). Para lograr que la imaginación haga parte esencial en el desarrollo de una idea compleja, es necesario que el diseñador pueda analizar y reconocer cuatro formas que “Vigotski (García González, 2005) plantea para vincula la imaginación con la realidad:

1. Es aquella en la que todo proceso de razonamiento parte de elementos extraídos de la realidad en experiencias anteriores. Es imposible crear algo a partir de la nada.
2. Solo es posible gracias a las experiencias ajenas, es decir la interacción social. Es precisamente cuando los productos de la fantasía se confrontan de nuevo con la realidad que surge la creación.

3. El enlace emocional el cual se manifiesta de dos maneras: La ley de doble expresión de los sentimientos: por una parte todo sentimiento, toda emoción tiene a manifestarse por medio de ciertas imágenes concordantes con ella, como si la emoción pudiese elegir impresiones, ideas, símbolos congruentes con el estado de ánimo que invade en cierto momento. Nuestra percepción de los objetos externos es matizada por la influencia de nuestras emociones. La Ley del signo emocional común, haciendo referencia a todo lo que nos causa que un efecto emocional nos haga ligar una cosa con otra de manera causal.
4. Imágenes cristalizadas, esta se refiere a cuando cierta imagen, producto de la fantasía, cobra una realidad.”

5.3 Diseña con esencia

Al igual que un niño, el diseñador busca comunicarse a través del dibujo. “Los niños dibujan para expresar sus fantasías y sueños, lo que han asimilado y aquello que pueden lograr. El dibujo es una jubilosa experiencia de comunicación y expresión para los niños y podría llegar a ser una experiencia similar al crecer” (Hanks & Belliston, 1995, p.11)

Al entender que son las ideas el elemento donde radica la esencia del diseñador, se puede concluir que, para que el diseñador mismo logre reflejarla, necesita de dos estímulos; una experiencia externa, que incentive al diseñador a explorar lo que lo diferencia de los demás a través de sus sentidos y una fuente interna, que estimule lo que

crea su mente frente a sus propias experiencias, experiencias ajenas y sus sentimientos, este efecto emocional se logra a través de la mayéutica.

Para lograr que ambas fuentes se combinen, es necesaria una herramienta que pueda extraerla para que así el diseñador pueda exteriorizarla y permitirle visualizarla, “la visualización es un método para expresar y evaluar aquello que nuestra mente concibe. Cuando trabaja de manera efectiva, la visualización es un ciclo en el que el dibujo se realiza para permitir la prueba y la evaluación de un concepto visual” (Hanks & Belliston, 1995, p.16).

La expresión gráfica, es la herramienta más acertada para lograr que el diseñador pueda representar los rasgos que lo diferencia y su criterio frente a lo cómo debería ser su portafolio. Manifestando una característica que es vista en la tercera etapa de desarrollo del dibujo infantil nombrada por Luquet como el realismo intelectual

“Para el adulto, algo es parecido al modelo según su representación de lo que ve. Por el contrario, para el niño, el dibujo es parecido cuando este refleja más bien lo que el niño sabe del modelo. Para el realismo intelectual, el dibujo de un objeto es más que una representación o una definición de este, que expresa su esencia con trazos en lugar de expresarse en palabras.” (García González, 2005, P.22-23).

El diseñador al dibujar, muestra lo que ve, es la representación de sus ideas y gracias a esta él puede darlas a conocer “se transforman pensamientos abstractos e ideas, en realidad” (Hanks & Belliston, 1995, p.17). Al poder visualizar el dibujo, el diseñador logrará identificar y entender cada una de las partes que lo definen como creativo y que lo

hacen ser diferente “el dibujo permite entender la estructura, los componentes y la interrelación de estos en un objeto” (Hanks & Belliston, 1995, p.26).

“Una imagen viene a nuestra mente cuando pensamos en algo” (Hanks & Belliston, 1995, p.155) sin estímulo, la mente no tendría una idea y por ende no tendría una imagen que la represente. “La visualización ágil es la representación física de las imágenes que recorren nuestra mente cuando pensamos en algo” (Hanks & Belliston, 1995, p.155) Ahí existe la necesidad de reflejar, siendo el dibujo rápido la primera variable que nos caracteriza desde niños y nombrada para ellos como “el garabato” “el niño atribuye ciertas significaciones a los grafismos que produce” (Hanks & Belliston, 1995, p.21)

Al lograr el diseñador esa primera variable formará los parámetros gráficos que necesitara a futuro para desarrollar su proyecto, siendo un ciclo constante en “idear (pensamiento), anotar (entendimiento) y comunicar (transferencia del mensaje)” (Hanks & Belliston, 1995, p.155). Logrando que el diseñador no solo tenga una idea mental de los rasgos que lo caracterizan sino que también podrá verlos y analizarlos.

En el dibujo existen diferentes características que hace distinguir a un dibujante de otro, aunque son generales y todos los dibujos las dominan, estas según la manera como son utilizadas, logran personalizarse a quien lo traza. “La línea es la forma natural de dibujar, los niños comienzan con ella y los adultos continúan con ella al garabatear de por vida” (Hanks & Belliston, 1995, p.49).

Los elementos que logran componer un dibujo son aquellas características que hacen tener un estilo gráfico. “Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido. Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis (Dondis, 1976, p.38)”

La textura

“La textura tiene que ver con la cualidad de las superficies, no solo con que sensación que produce al tacto” (Wenham, 2011, p.215) la textura puede ser distinguida tanto por el tacto como por la visión, “existen dos clases de textura: textura táctil, la sensación que se produce al tocar la superficie” (Wenham, 2011, p.215). “La textura visual, son completamente planas pero la composición de las líneas logra el efecto en ellas” (Wenham, 2011, p. 223).

El punto

El punto es la unidad más elemental y más mínima encontrada en los signos gráficos, este genera fuerza visual y según su agrupación puede crear formas. “Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. En la naturaleza, la redondez es la formulación más corriente, siendo una rareza en el estado natural la recta o el cuadrado. Cuando un líquido cualquiera se vierte sobre una superficie, adopta una forma redondeada aunque no simule un punto perfecto. Cuando hacemos una marca, sea con color, con una sustancia dura o con un palo, concebimos ese elemento visual

como un punto que pueda servir de referencia o como un marcador de espacio”

(Dondis, 1976, p.40).

La línea

“La línea puede definirse también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto, pues cuando hacemos una marca continua o una línea, lo conseguimos colocando un marcador puntual sobre una superficie y moviéndolo a lo largo” (Dondis, 1976, p. 41).

El contorno

“La línea describe un contorno. En la terminología de las artes visuales se dice que la línea articula la complejidad del contorno. Hay tres contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico y rasgos únicos, y a cada uno se atribuye gran cantidad de significados, unas veces mediante la asociación, otras mediante una adscripción arbitraria y otras, en fin, a través de nuestras propias percepciones psicológicas y fisiológicas. Al cuadrado se asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección”
(Dondis, 1976, p.44)

El color

“Las representaciones monocromáticas que aceptamos con tanta facilidad en los medios visuales son sucedáneos tonales del color, de ese mundo cromático real que es

nuestro universo tan ricamente coloreado. Mientras el tono está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia y es, en consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una afinidad más intensa con las emociones (Dondis, 1976, p.50)”.

“El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse. El matiz (hue) es el color mismo o croma, y hay más de cien. Cada matiz tiene características propias; los grupos o categorías de colores comparten efectos comunes. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo, azul... La segunda dimensión del color es la saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo y ha sido siempre el favorito de los artistas populares y los niños. Carece de complicaciones y es muy explícito. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto visual o un hecho, más cargado está de expresión y emoción... La tercera y última dimensión del color es acromática. Se refiere al brillo, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales. Hay que subrayar que la presencia o ausencia de color no afecta al tono, que es constante” (Dondis, 1976, p.53)

Escala

“Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. Este proceso es en sí mismo el elemento llamado escala... no puede existir lo grande sin lo pequeño... Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño

relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno” (Dondis, 1976, p.56)”.

Perspectiva

“En la visión del mundo natural, los objetos a la distancia parecen reducirse más y más hasta desaparecer. A este aspecto se le llama perspectiva, se recrea en los dibujos por medio de un punto de fuga y líneas de horizontales... la perspectiva desde un punto se vale de tres tipos de líneas: horizontal, vertical y perspectiva” (Dondis, 1976, p 89) “la perspectiva desde dos puntos se vale de dos clases de líneas: vertical y perspectiva”. (Dondis, 1976, p.91)

Cada uno de estos elementos logra la composición de una imagen y formar una idea en algo tangible, es decir el dibujo. Existen ciertas características que al igual que un niño hacen que el dibujo logre ser más que solo una representación y pueda llegar a tener un sentido que exprese su esencia con sus trazos. La exploración de la composición de elementos puede mostrar al diseñador su estilo, aquellos atributos que hacen de su diseño diferente.

“Figuración de elementos característicos no visuales: el niño agrega al dibujo el nombre de la persona o del objeto que dibujó, así como lo que éste hace. Asimismo, muchas veces delimita en el dibujo partes que la vista no distingue, pero a las que el lenguaje confiere una existencia independiente (...)” (García González, 2005, p.23)

“Supresión de elementos visuales no característicos: El niño elimina o desdeña ciertos elementos del dibujo que considera que no son importantes o que no desempeñan

un papel explícito con respecto a su experiencia o a su expresión corporal (...)"

(García González, 2005, p.23)

"Falta de perspectiva: Al no descubrir todavía las técnicas de la perspectiva, el niño elige con cierta regularidad los elementos o aspectos del dibujo que va a representar, de tal modo que le permitan incluir el máximo de elementos posibles (...)" (García González, 2005, p.24)

"Transparencia: Cuando dibuja un edificio, por ejemplo, el niño dibuja a las personas y a los muebles de la casa como si los muros fueran "transparentes" o cuando dibuja a una persona y a los muebles de la casa como si los muros fueran transparentes (...) Esta es la más clara expresión de lo que el niño, por medio del dibujo, sabe de las cosas que lo que ve de ellas." (García González, 2005, p.24)

"El desplazamiento: Cuando un elemento del objeto o de la situación está oculto para el observador, el niño no duda y para hacerlo visible lo desplaza en su dibujo... En particular, el desplazamiento es muy importante para el niño cuando se trata de elementos corporales, miembros y órganos". (García González, 2005, p.24)

"Mezcla de puntos de vista: En su deseo por dibujar todo lo que sabe de las cosas, el niño incluye en sus dibujos diferentes planos de perspectiva sin mayor preocupación. De este modo, encontramos que unas cosas están representadas desde su misma altura y en el mismo lugar... En resumen, el dibujo no está hecho como si las cosas se observaran desde un cierto punto del espacio, sino más bien como si el sujeto

hubiera examinado todas las caras del objeto y las hubiera dibujado una al lado de la otra”.(García González, 2005, p.24)

“Representación de las relaciones y abatimientos: No es raro encontrar en el dibujo infantil, que dos paredes adyacentes se presenten junto a la fachada. A esto, Luquet le llama yuxtaposición, que en realidad es otra versión de la mezcla de puntos de vista o perspectivas de un objeto. También aquí el tiempo tiene un papel: el niño dibuja, uno al lado del otro, los diferentes acontecimientos o episodios de una historia” (...) (García González, 2005, p.25)

Realismo visual: El niño empieza a dibujar de acuerdo con un cierto punto de vista o a como las cosas se ven, desde un cierto punto en el espacio y un cierto momento en el tiempo... En este concepto se incluyen tanto los dibujos feos como los bellos, los creativos y los más convencionales.

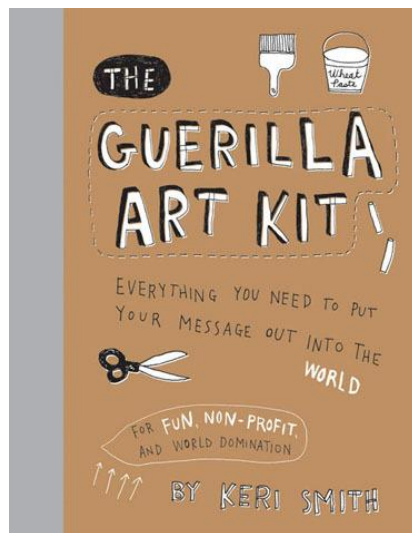
Estas son características que están presentes tanto en el dibujo infantil como en el estilo del diseñador, estos elementos constituyen el modo con el que el diseñador desea comunicar y hacen entender al receptor temas de difícil comprensión, no solo representando lo que es la realidad, si no también lograr abstraer la información para su fácil comprensión. Desarrollando piezas como las infografías, los posters, afiches, señaléticas, ilustraciones para libros, identidades corporativas, etc.

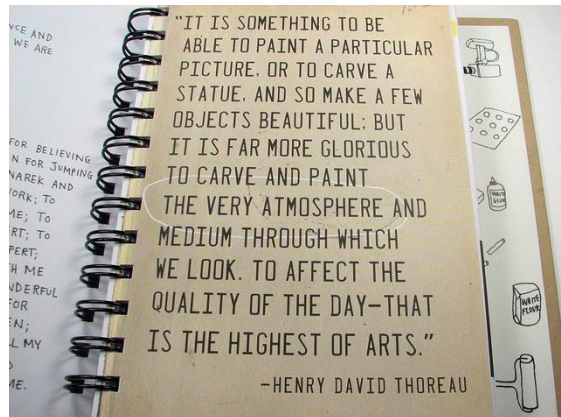
Capítulo 6

Antecedentes

Dentro de la investigación para el desarrollo de la pieza se encontraron diversos referentes, los cuales presentan numerosas alternativas gráficamente y conceptualmente.

The guerrilla art kit

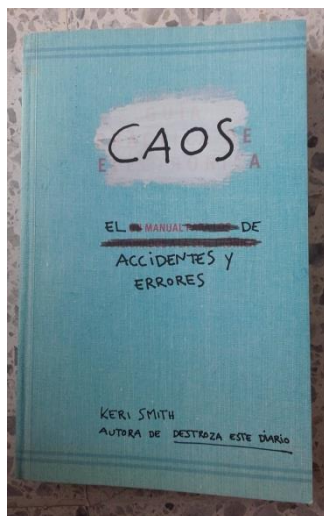




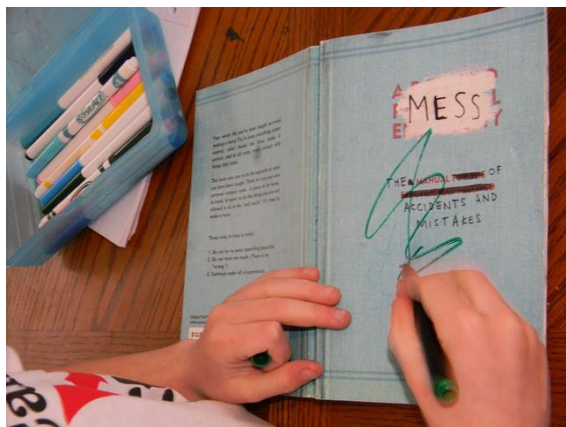
Recuperado el 18 de NOVIEMBRE de 2016, fuente toma de
<https://missueteresfeos.com/2011/07/18/the-guerilla-art-kit/>

Libro basado en la experiencia personal de la autora Keri Smith, la cual incentiva a ser artista a mostrar sus ideas a los demás por medio del dibujo en lugares públicos y nombra diversas técnicas para lograrlo como es el folleto, el grafiti, la tiza, cartas, mensajes.

Caos manual de accidentes y errores

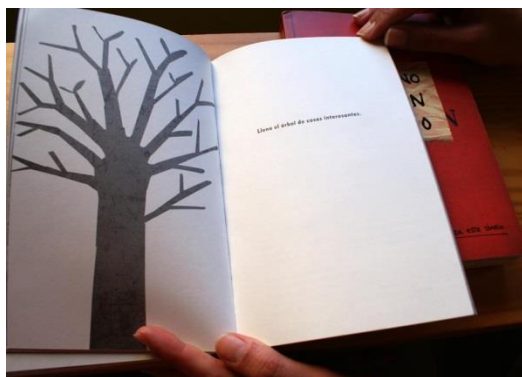
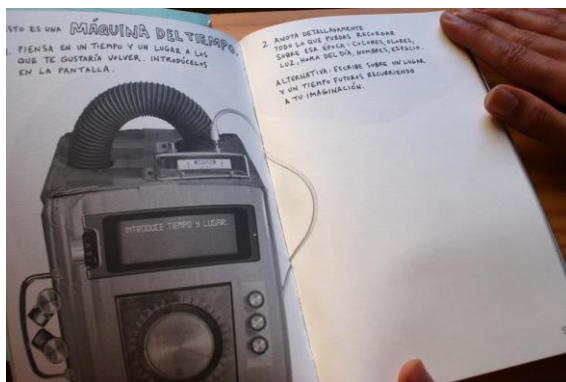


Fuente tomada: elaboración propia



Recuperado el 18 de NOVIEMBRE de 2016, fuente tomada de

<http://www.milowcostblog.com/2013/07/idea-para-regalo-los-otros-libros-de.html>



Recuperado el 18 de NOVIEMBRE de 2016, fuente tomada de

<http://www.nometoqueslashelveticas.com/2013/07/el-artista-eres-tu-destroza-y-crea.html>

Caso es una experiencia sobre el libro, se basa principalmente en realizar los ejercicios propuestos por la autora Keri Smith donde los sentidos y emociones del lector logran ser los protagonistas.

Finaliza este libro



Recuperado el 18 de NOVIEMBRE de 2016, fuente tomada de

<http://www.milowcostblog.com/2013/07/idea-para-regalo-los-otros-libros-de.html>

Este libro está basado en el inicio de un incentivo al lector por la autora Keri Smith, al pedir a quien tenga el libro continuar escribiéndolo la historia narrada.

Conclusiones

Para lograr que el diseñador gráfico pueda encontrar las características que lo hacen diferente es necesario explorar su pasado ya que allí se logran formar las ideas.

- El pasado de un diseñador consta de sus experiencias y del punto de opinión que tiene frente a ellas. Los cuales se verán reflejados en el momento de representarlos.
- El trazo es la herramienta fundamental para todo diseñador, sin ella no podría representar sus ideas. Al igual que las ideas, el trazo se convierte en un rasgo del diseñador, ya que ella tiene un proceso de desarrollo que inicia desde que se es niño, cuando se ve la necesidad de comunicar por medio de figuras o letras y estas a medida que el niño crece van tomando características únicas que el propio diseñador va generando como el grosor del contorno, el uso de figuras geométricas u orgánicas.
- El diseñador expresa cada uno de estos rasgos en cada una de las disciplinas del diseño, es decir, el diseñador al realizar una ilustración consciente o inconscientemente representa sus rasgos, o al realizar un logo o un personaje para animar. Por ejemplo; un diseñador debe realizar un dibujo de caperucita roja en el bosque para un cuento infantil, aunque el diseñador busque las características que describe el cuento original de caperucita roja, implementara en el detalles que logran ser únicos de él, como las hojas con contorno grueso o los zapatos de caperucita con

figuras orgánicas, o la capa de forma triangular. Esas características son únicas de su estilo, construido desde que es niño, como sus tonos favoritos, sus formas favoritas, sus texturas favoritas, su trazo, viniendo principalmente de la experiencia de sus sentidos con el exterior.

Capítulo 7

Metodología

“más allá de enseñar los colores es también mostrar que entre nosotros hay un montón de cosas (...) tu les estas dando el material pero ellos son los que están explorando y aprendiendo” (Sharon Osorio, psicóloga)

La metodología inspirada para preparar un buen platillo se asemeja a la utilizada en este proyecto para lograr guiar al diseñador en explorar, analizar y reflejar su esencia. Este método es capaz de mantener un paso a paso enfocado en resaltar las ideas del diseñador en su resultado.

“(...) Diversos cocineros darán distintas sazón a una misma receta. El resultado final dependerá del cuidado con que el cocinero mezcló los ingredientes y del orden que les designó, así como de la forma y método con que fueron cocinados los alimentos” (Hanks & Belliston, 1995, p.43)

Las ideas del diseñador como su trazo mostraran su estilo y los rasgos que lo diferencian a través del dibujo como el chef entrega su sazón a cada platillo que realiza.

“El dibujo acabado, como el alimento cocinado, dependerá de los instrumentos que se utilicen (ingredientes), de la destreza al utilizarlos (receta) y la técnica o estilo empleado (método de cocción)”. De hecho, con frecuencia, no importa cómo se mezclen los elementos, ya que gran número de variaciones pueden producir resultados de calidad”. (Hanks & Belliston, 1995, p.43)

7.1. Receta

El objetivo de la metodología, se fija en descubrir el contenido que permitirá explorar al diseñador su esencia a través del dibujo.

La etapa de investigación para el desarrollo del contenido del proyecto, se basara en las experiencias personales con relación a la creación de portafolios, concluidas del acercamiento a los estudiante que durante el semestre 1 del años 2016 desarrollaron su portafolio en la asignatura de la universidad piloto de Colombia y en la búsqueda de referentes sobre contenidos similares.

Para lograr adquirir el contenido necesario para desarrollar la herramienta de apoyo para el diseñador, es necesario concluir el proceso de búsqueda y el proceso de desarrollo para el diseñador:

1. *El proceso de búsqueda de rasgos*: El cual se concluirá a través del análisis de las características físicas y personales del diseñador.
2. *El proceso de desarrollo*: elementos gráficos que el diseñador tiene en cuenta a la hora de desarrollar su portafolio para mostrar su estilo gráfico.

7.1.1 Proceso de búsqueda rasgos

Herramientas de investigación: Como herramienta de investigación para lograr encontrar los factores en común entre diseñadores, fue desarrollada una entrevista semiestructurada la cual se caracterizó por lograr un enlace empático y pertinente en el

entrevistado para conseguir mayor confianza al contar sus historias personales.

(Ver anexo 1 y 2, p.63, 64).

Esencia: cada persona tiene una idea de quién es, desde que es niño va creando ese concepto con elementos que lo hacen ser diferente.

“Cualidades primarias consideradas de esta manera, las cualidades de los cuerpos son, en primer lugar, aquellas que son totalmente inseparables de un cuerpo, sea cual fuere el estado en el que se encuentre, y de tal naturaleza que las conserva de manera constante en todas las alteraciones y cambios que dicho cuerpo pueda experimentar por razón de una fuerza mayor ejercida sobre él. Estas cualidades son de tal naturaleza que las encuentra los sentidos (...)” (Locke, Rábade Romeo, & García, 1980. p. 206)

“Cualidades secundarias, existen unas cualidades que realmente no son nada en los objetos mismos, si no potencias para producir en nosotros diversas sensaciones por medio de sus cualidades primarias, es decir, por la extensión, la forma, la rotura y el movimiento de sus partes insensibles. A estas cualidades, como son los colores, sonidos, gustos, etc.” (Locke, Rábade Romeo, & García, 1980, pg.207)

Rasgos físicos y personales.

- ¿Quién soy como diseñador?
- ¿Quién era como diseñador?
- Cualidades

- Valores
- Habilidades
- Defectos
- Gustos

Los rasgos nombrados en el anterior párrafo son producto del análisis de las entrevistas realizadas a los diseñadores, a continuación se encontraran las respuestas de alguno de los estudiantes.

“Soy una persona bastante seria, muy tímido, de carácter fuerte. Hay muchas cosas que me disgustan. Desde que era niño me gustaba ver muchas obras y siempre me fijaba en el color más que en los demás, lo empecé analizar hacia mí mismo y como podía reflejarlo en mis trazos. Desde chiquito tengo ese don de dibujar y transmitir lo mío”. Dicha por el estudiante entrevistado

El diseñador se basa de sus cualidades, defectos, habilidades, valores, gustos para conocerse como persona y lograr diferenciarse de los demás. (Ver anexo 4, p.65)

Experimentación

Como primer acercamiento para entender como el diseñador pueda reflejar su esencia en su portafolio, se realizó una primera fase de experimentación donde se toma la teoría del origen de las ideas partiendo con una experiencia externa que estimule al diseñador para generar una reflexión frente a sus rasgos.

Las preguntas a desarrollar dentro del contenido, deben ser propositivas y escritas en primera persona, deben lograr que el diseñador a través de ellas refleje con claridad las características que lo definen tanto como persona como diseñador.

¿Quién soy como diseñador?

Se interpreta a través de la búsqueda de un identificador visual.

Ejercicio 1: Busca un objeto que refleje tu imagen.

“haría un control de video juegos con la hoja de papel” Laura Ordoñez

“Cortaría en la hoja un circulo, le colocaría un acetato y le pondría un espejo”

Katerin Perilla

“Yo pondría mi cámara con la pantalla hacia arriba con una foto de mi familia”

Daniela Hevia

“yo "escribiría" -carta anónima- eso sería yo, una representación superficial de lo que quiero, pero con algo más de fondo; bueno, escribir carta anónima sería como eso que se hace con recortes de letras de diferentes tipos no sé si me haga entender.” Angie Rojas

¿Quién era yo como diseñador?

Ejercicio 2: Representa tus recuerdos como si fueras un niño

“Dibujaría un barco de papel con crayolas” Laura Ordoñez

“Haría un collage de fotos de mis mejores recuerdos con elementos significativos al rededor y sueños de esta etapa” Katherine Perilla

“Usaría una pelota loca, le pondría extremidades como dibujadas abrazando la bola. Así me quería no me importaba nada yo me quería como era sin necesidad de cambiar nada”. Angie Rojas

“Me representaría con una bicicleta” Daniela Hevia

Cada una de las respuestas obtenidas al cumplir el ejercicio, limitan al diseñador a realizar una acción determinada por el emisor, logrando obtener siempre una misma respuesta (un objeto) frente a la pregunta (¿Quién soy como diseñador?).

Como es visto el ejercicio 1 influyo en su totalidad en la respuesta del ejercicio 2 al ser un requerimiento los diseñadores resolvieron el ejercicio 2 como el número 1, limitando al diseñador en explorar según su criterio la manera de responder el rasgo a representar.

Para lograr que el diseñador tenga la totalidad de decisión frente a la representación de sus rasgos, es necesario generar propuestas que no limiten al diseñador a una sola respuesta, es por ello que los ejercicios serán planteados como sugerencias para que el diseñador logre representar a través del dibujo su esencia.

¿Quién soy?

Sugerencia: Si quieres que sea más divertido busca un objeto que refleje tu imagen.

“Buscaría un vinilo (cd) y lo pegaría en la hoja. Quizás escriba algo encima del vinilo” Carolina Suarez.

“Buscaría muchos objetos y representaría mi cuerpo digamos cabeza con una pintura, brazos con un pincel, etc”. Jonathan Missé

“Traería colores, esferos, útiles. Haría un collage con imágenes de cosas que me reflejaran, cosas que creo que pertenecen a mi personalidad”. Stefania Sepúlveda

“Dibujaría un arcoíris, una tabla de skate y pegaría un avión de una revista y mi choker de semilla”. Ana María Becerra

“Haría un universo, como planetas y en cada planeta escenarios de vida distintos. Que uno sea como una fiesta, el otro como alguien, el otro como una iglesia o algo espiritual, así varios”. Jose Luis Salazar

7.1.2 Proceso de desarrollo

La sugerencia como apoyo en el diseñador para encontrar él mismo la respuesta de sus rasgos logra hacerlo reflexionar frente a su personalidad. Inconscientemente el diseñador refleja tanto su esencia como los elementos gráficos que hacen de su trabajo diferente a los demás, como son sus trazos, sus líneas, puntos, texturas, uso de color,

escala y formas las cuales puede implementar en su portafolio al ser componentes si de su estilo.

Pero al ser aun inconsciente para él, es necesario lograr que sean visibles. Para ello es consecuente dar un espacio de reflexión frente a la idea representada en el dibujo por cada pregunta, para que el diseñador pueda describir con sus palabras los que puede representar para él cada intervención.

7.2 Metodología para la búsqueda de elementos gráfico para el desarrollo del portafolio

La expresión como herramienta de búsqueda para el desarrollo del portafolio.

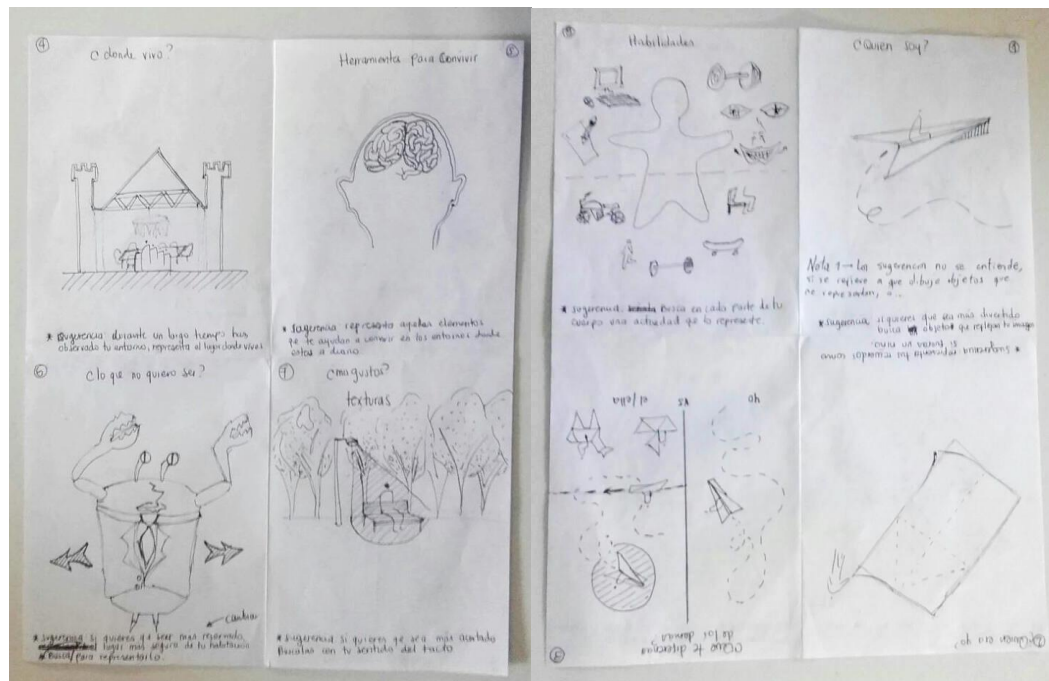
Receta de expresión para el desarrollo del portafolio

1. **Referencias** (estudio de antecedentes sobre portafolios creativos y proyectos realizados por el diseñador)
2. **Sazón** (esencia)
3. **Ingredientes** (ideas desarrolladas a través de la bocetación)
4. **Modo de preparación** (técnica de expresión gráfica)
5. **Platillo** (elementos que logran definir el estilo gráfico del diseñador para su portafolio),

Capítulo 8

Resultados esperados

8.1 Bocetación



La construcción para el primer acercamiento de bocetación del producto fue por medio de un plegable y la entrega de un esfero, el diseñador logro desarrollar cada una de las preguntas y logró formar el contenido según su criterio, las observaciones del diseñador frente a las actividades fue resaltada en el espacio del papel, ya que no era suficiente para representar como deseaba hacerlo. “No tenía suficiente espacio, ya que el tamaño del plegable es muy pequeño al igual que papel escogido era muy delgado para utilizar digamos pintura”. Al entregarle el utensilio, no vio la necesidad de explorar a través de diversas técnicas el desarrollo al problema. “al darme el lapicero pensé que era la única técnica en la que debía hacerlo”.

8.2 Parámetros técnicos

Al observar a los estudiante de diseño en el aula, existen diversos utensilios que lo acompañan, cada uno de ellos son los responsables de lograr que el diseñador pueda representar sus ideas. La libreta de bocetos es una herramienta que está presente en todo el proceso de creación de un diseñador. Es por ello que el diseño de la pieza será basada en la palabra bosquejo, proveniente de la palabra bosque. En relación con estas dos palabras, se creará toda la parte grafica de la herramienta de apoyo para la creación del portafolio.

Portada

Cartulina Earthpact de 295 gr tamaño 18x24cm con lomo y encuadernación rustica, con paginas recortadas. Impresión a laser a 4 tintas.

Contenido

Introducción, *Instructivo*

Diseña con esencia, es una herramienta de apoyo para los diseñadores relacionada con el arte de cocinar.

Receta (pregunta) + Ingredientes (lápiz, colores, pegante...) + modo de preparación (tu creación, dibujos)

Para un diseñador es fascinante el hecho de poder crear ideas las cuales pueda representar a través de medios visuales, pero ten en cuenta que para ello debes encontrar las características que te hacen ser único. ¡Así que corre toma tus herramientas y a dibujar!

Capítulo 1 *¿Quién soy como diseñador?*

La manera más adecuada para responder esta gran pregunta es pensar en tu pasado, en aquellas cosas que te representan y que siempre están contigo.

Sugerencia: Si quieres que sea más divertido busca un objeto que refleje tu imagen.

Sugerencia: Representa tus recuerdos como si fueras un niño

¿Lo que no quiero ser? Sugerencia: Si quieres ser más reservado busca a tu alrededor.

Capítulo 2 *Cualidades*

¿Qué te diferencia de los demás? Sugerencia: Yo vs él/ella

¿Tus habilidades? Sugerencia: Busca en cada parte de tu cuerpo una actividad que lo represente.

Capítulo 3 *Valores*

¿Dónde vivo? Sugerencia: Durante un largo tiempo has observado tu entorno, representa donde vives. ¿Herramientas para convivir? Sugerencia: Representa aquellos elementos que te ayudan a convivir en los entornos donde estas a diario.

Capítulo 4 *Mis gustos*

Esta categoría está basada en los sentidos, dirigida a los elementos que componen el estilo grafico del diseñador, textura, color, olores, sonidos, sabores. Teniendo como sugerencia el poder reconocerlas a través del tacto, la visión, la audición, el olfato y el gusto.

¿Texturas? Sugerencia: Si quieres que sea más acertado, búscalas con tu sentido del tacto.

¿Color? Sugerencia: El color puede estar presente en todo lo que te rodea, el secreto está en usar tu vista.

¿Olores? Sugerencia: el olfato es el sentido que reviven tus recuerdos, explóralos.

¿Sonidos? Sugerencia: En tu entorno podrás encontrar todo tipo de sonidos ¡Descúbrellos!

¿Sabores? Sugerencia: Prueba construir con diferentes ingredientes tu comida favorita.

Papel

Cartulina durex liso de schollershammer 200 gr, es un papel que soporta cualquier tipo de técnica secas o húmedas.

Formato y márgenes

El formato vertical es la dimensión más adecuado para lograr que el diseñado pueda expresar con mayor flexibilidad sus ideas. Tendrá una medida de:

Formula: tamaño de altura $\times \frac{3}{4}$ = tamaño de ancho $24 \times \frac{3}{4} = 18$ cm. 18×24 cm

Márgenes 3:4 la cual logrará un mayor espacio de trabajo para que el diseñador logre exponer cualquier técnica que desee.

Tamaño de altura del formato= 24 cm

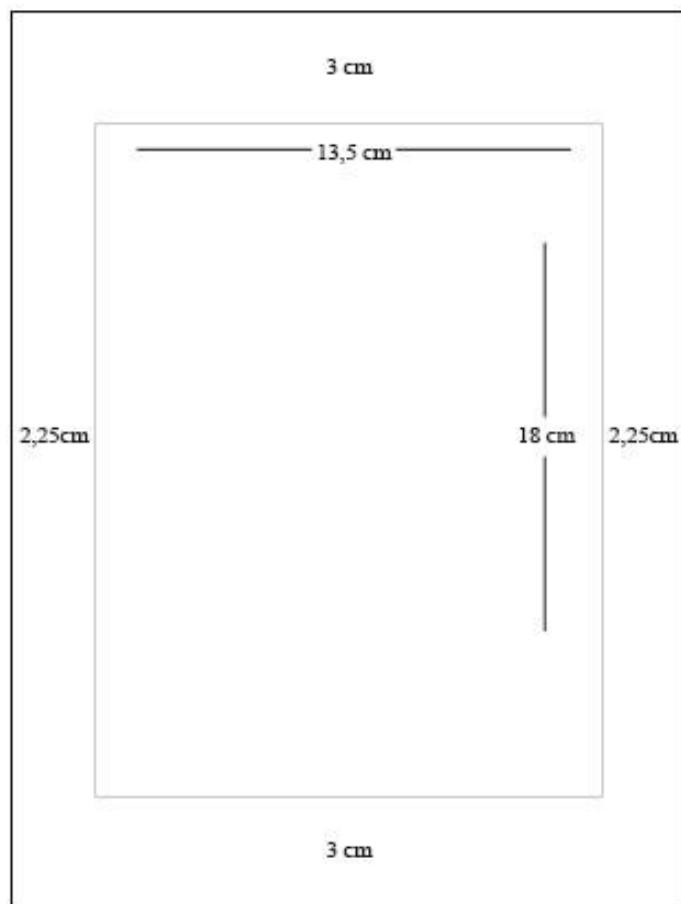
Tamaño de ancho del formato= 18cm

Altura de margen: $24 \times \frac{3}{4} = 18$ cm es decir 3cm de margen de cabeza y de pie.

Ancho de margen: $18 \times \frac{3}{4} = 13,5$ cm es decir 2,25 cm de margen de lomo.

Retículas

Retícula manuscrita: se caracteriza por ser un rectángulo sobre la mayor parte de la página y está indicada para una sola caída de texto.



Tipografía

Título portada



La elección de fuentes logra formar un collage de estilos que logra representar la exploración de diversas técnicas y actividades para explorar la esencia del diseñador.

Thinking of Betty, King bail lite

Thinking of Betty y King basil lite logran representar en su estructura y terminaciones las formas orgánicas utilizadas por el diseñador para representar sus ideas.

Cheveuxdange

Cheveuxdange adquiere en su forma irregular, la analogía del trazo del niño, logrando formar con la palabra “CON” el significado de la expresión de esta etapa en el diseñador.

Diseñada por
matthew Carter
John Hudson
Ross Mills

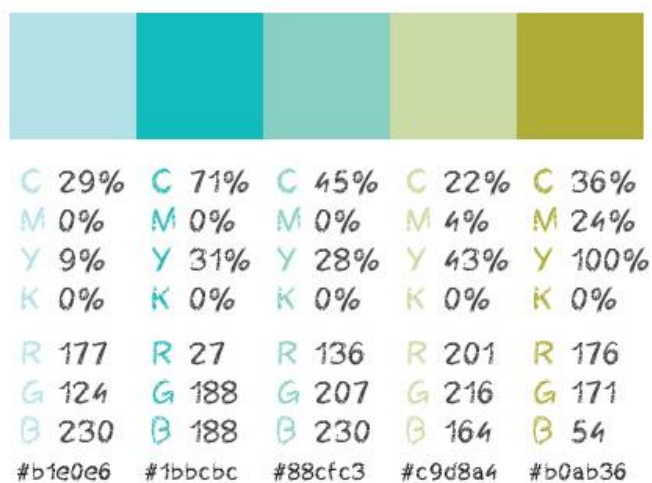
Sitka

Diseña con esencia, es una herramienta de apoyo
para los diseñadores relacionada con el arte de cocinar.

Fuente complementaria para textos del contenido.

Paleta de color

La paleta de color escogida logra implementar en la portada y el contenido de la pieza una experiencia sensorial, extraídos del concepto de bosquejo: bosque.



8.3 Diseño



(Imagen 1) Visualización diseño de portada diseña con esencia.



(Imagen 2) Visualización diseño de portada y diseño de páginas internas del libro
diseña con esencia.



(Imagen 3) Visualización páginas internas del libro diseñada con esencia.



(Imagen 4) Visualización páginas internas del libro diseñada con esencia.

Lista de referencias

- Comte-Sponville, A. (2003). *Diccionario filosófico*. Barcelona: Paidós.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Ferrater Mora, J. & Terricabras, J. (1994). *Diccionario de filosofía*. Barcelona: Ariel.
- García González, E. (2005). *La imaginación y el dibujo infantil*. México, D.F: Trillas.
- Guzzo, Verónica (productora) y Doin, German (director). *La Educación Prohibida*.
(2012). Argentina. (Reevo) Recuperado de <https://vimeo.com/78635986>
- Hanks, K. & Belliston, L. (1995). *El dibujo* (1st ed.). México: Trillas.
- Leonard, N. & Ambrose, G. (2013). *Investigación en el diseño* (1st ed.). Barcelona: Parramon.
- Locke, J., Rábade Romeo, S., & García, M. (1980). *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Madrid: Editora Nacional.
- Ramírez, Virginia. (2012). *Aprender a escuchar los libros*. Reproducido *Pensar en diseño gráfico*, p.9-11. Guadalajara, México. Editorial Universitaria.
- Russ, J. & Guerrero Jiménez, F. (1999). *Léxico de filosofía* (1st ed.). Tres cantos, Madrid: Akal Ediciones.
- Taylor, F. (2013). *Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional* (1st ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Wenham, M. (2011). *Entender el arte*. España. Editorial Grao

Anexos

Anexo 1

Perfil Entrevistado

Estudiante de diseño gráfico cursando la materia de portafolio, de 18 a 25 años, jóvenes, estrato 3,4 y 5, ubicado en Bogotá.

1. ¿Quién es usted?
2. Cuando piensa en su niñez ¿Qué es lo que más recuerda frente a su creatividad?
3. ¿Su familia ha tenido influencia en lo que es como diseñador?
4. ¿Desde pequeño tenía la idea de ser diseñador?
5. ¿Por qué escogió ser diseñador gráfico?
6. ¿Por qué piensa que es un buen diseñador gráfico?
7. ¿Usted piensa que ha construido su yo como diseñador?
8. ¿Quién es como diseñador en este momento viene desde que era pequeño?
9. ¿Qué diferencia de los demás diseñadores?
10. ¿Usted realiza los proyectos para cumplir o para aprender?

Anexo 2

Perfil Entrevistado

Profesional en psicología y con experiencia en docencia infantil.

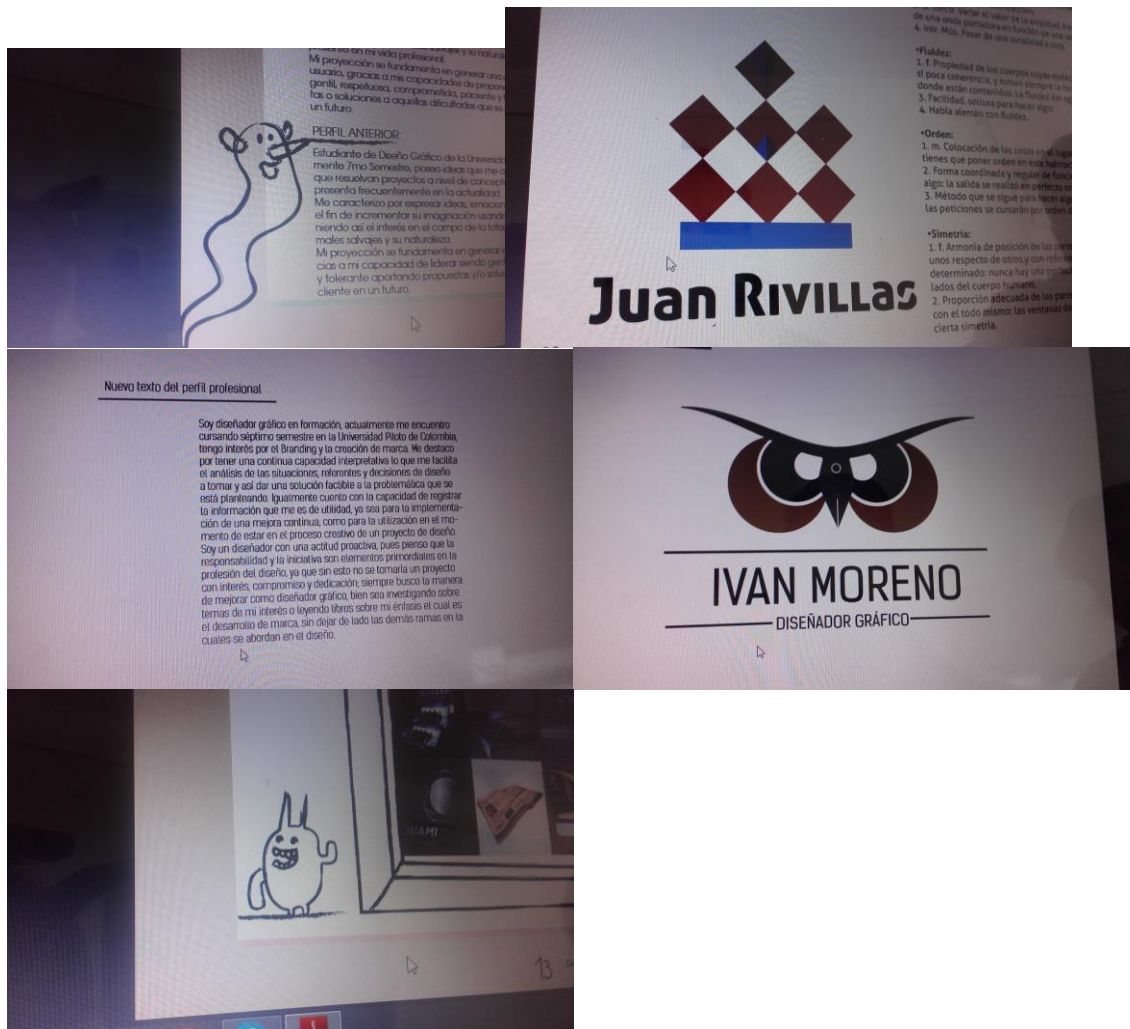
1. ¿Cómo piensa que la creatividad influye en el niño? ¿Como el niño puede crear el incentivo para que no frustre su creatividad?
2. ¿Me podría dar un ejemplo de algún ejercicio que realice con los niños que incentive la creatividad y los sentidos?
3. ¿En algún niño en particular ha visto mayor interés por aprender?
4. ¿Usted ha visto algún niño en clase que le guste temas de la creatividad?
5. ¿Cuándo usted realiza ejercicios de creatividad ve respuesta en todos o siente que tiene que dar algo a cada uno para que se conecten con el ejercicio?
6. Según su experiencia ¿Usted como docente como piensas que se puede incentivar la creatividad?
7. ¿Cómo se construye la personalidad?
8. ¿Cómo va evolucionando la creatividad a nivel psicológico?

Anexo 3

Fuente tomada: elaboración propia

Anexo 3 Estudiantes en el aula experimentando con sus sentidos y representando sus ideas.

Anexo 4



Fuente tomada: elaboración propia.

Anexo 4

Imágenes del proceso de desarrollo de portafolios virtuales durante la clase de portafolio en la Universidad Piloto de Colombia